NES-SZ-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SECTION Z™

GAME PAC INSTRUCTIONS

CAPCOM®

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

SAFETY PRECAUTIONS

Please take time to read the important instructions in this booklet. Observing the step-by-step instructions and complying with the warnings will be your personal guarantee to greater satisfaction over a long period of time.

SAFETY PRECAUTIONS

1. **Avoid subjecting this high precision GAME PAK to extreme temperature variances. Store at room temperature.**
2. **Do avoid touching terminal connectors. Keep clean by inserting GAME PAK in protective storage case.**
3. **Never attempt to disassemble your GAME PAK.**
4. **Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other strong cleaning agents can damage the GAME PAK.**
5. **For best results, play the game a distance away from your television set.**
6. **Pause for 10-20 minutes after 2 hours or more of continuous game playing. This will extend the performance of your GAME PAK.**

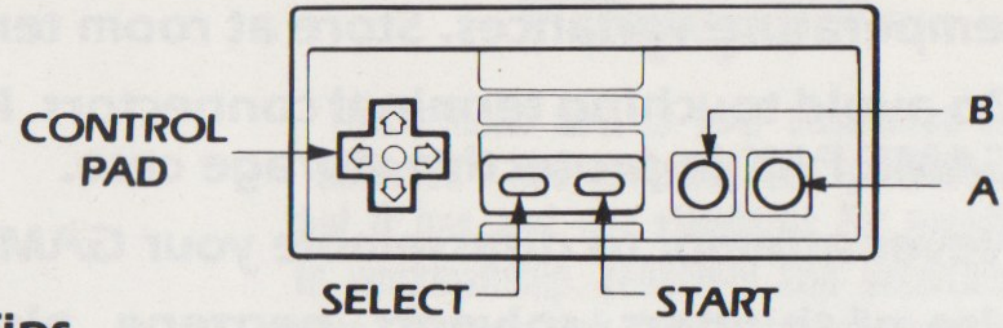
NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

NAMES OF CONTROLLER PARTS & OPERATING INSTRUCTIONS

Controller *1 — Maneuvering Controller No. 1 moves you in this one (1) player game.

Control Pad

Each tip is imprinted with letter to show direction or movement:



Four Separate Action Tips

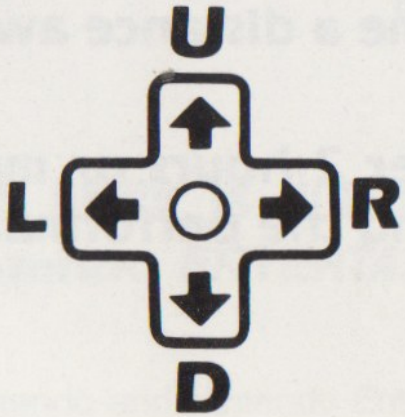
Pressing any of four tips moves you in that direction.

◄ moves left.

► moves right.

▲ moves up.

▼ moves down.



HOW TO PLAY

Press START Button:

— To begin game play.

— To pause or stop action while playing game.

Press SELECT Button:

— To continue game (where you left off).

— To retry from very beginning of game.

Note: Follow instructions on screen. After selecting "continue" or "retry", push START Button to proceed.

Push **Button A** — to shoot to the right.
Push **Button B** — to shoot to the left.
Push **Button A & B** (simultaneously) — you increase your firepower by adding a missile to your arsenal. Once you have gained possession of the missle, push Button A to fire to the right, and push Button B to fire to the left.

The addition of the missile equals four (4) shots.

GAME DESCRIPTION

It is now the 21st Century. High frequency radio and television communications between **Planet Earth** and the space-exploring Saturn Space Station blast warnings of approching invaders, then abruptly cease.

You shed your earthly identity to become the one remaining astronaut in space. **You** unite with freedom-fighter **Captain Commando** to enter the outer regions of space. Concealed in a special solar-energized, jet-propelled supersonic spacesuit, and armed with multi-directional weaponry, you depart **Earth**'s surface on a death-defying mission.

You and **Captain Commando** must maneuver safely through four (4) levels of adventurous battle scenes, penetrating the defenses established by the **Space Soldiers of Balangool**. You are challenged as you fight through Sections A to **SECTION Z** — where "**L-Brain**," **Balangool's Master Control**, programs domination of the universe.

Your goal: penetrate **SECTION Z™**, destroy **L-Brain Master Control**, defeat the evil **Space Soldiers of Balangool**, and save **Planet Earth**.

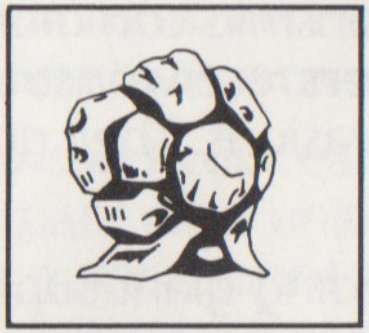
HOW TO PLAY

L-Brain, Master Control of Balangool, secured in **SECTION Z** of **Fortress Balangool**, headquarters of this brutal enemy force, transmits communiques throughout the universe. **Balangool Space Soldiers** receive instructions from **L-Brain** while engaged in interplanetary invasions. Their goal is to conquer the universe.

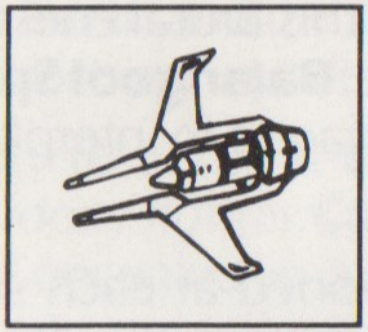
Balangool Captains are stationed at each stage, guarding giant superpowered transmitters. Strong, red barriers surround two transmitters found at Stage One. To clear these red barriers you must destroy the Enemy Generator supplying power to the barriers. Should you successfully eliminate the generator, proceed to eradicate the Balangool Captain. For only then can you proceed to another Stage.

As you progress, increase your supply of weapons and energy. Without them, you cannot reach **SECTION Z** to bring **L-Brain Master Control** to extinction, heroically saving **Planet Earth**.

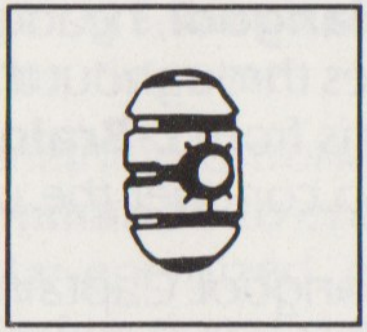
HOW TO POWER-UP



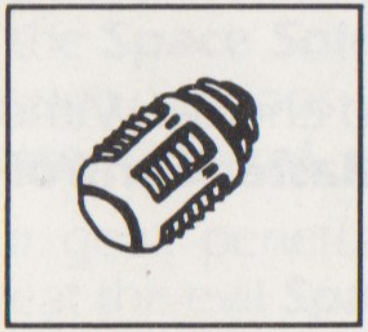
Metal Eater
Composed of many varying parts. Destroy Metal Eater and when you kill it, you can choose one of the next three:



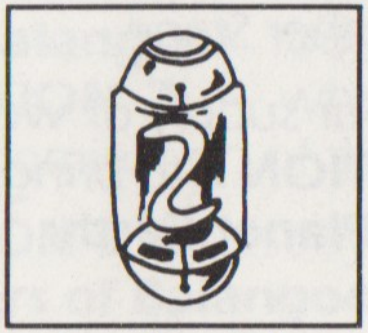
Megasmasher
Penetrates enemies.



Barrier Shield
Allows you to receive 32 enemy shots without damage.



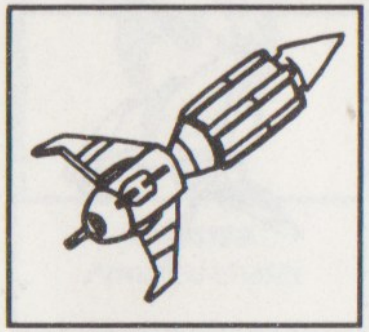
Flash Buster
3-way laser beam.



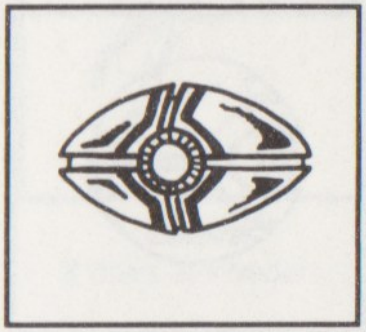
Speed-up Tube
Gives you additional speed.

Energy Tube
Supplies extra energy.

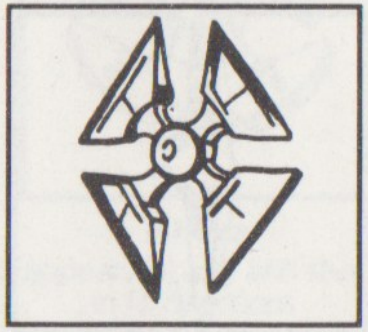
Special Transmission Shell:



Megamissile
Produces extensive damage to your enemies.

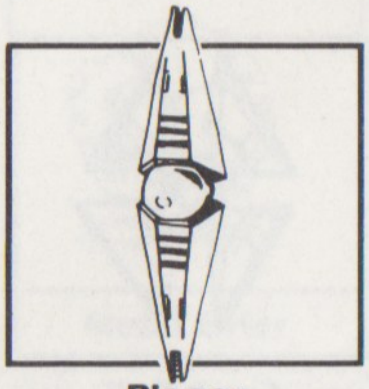


Flash Bomb
Damages all enemies on the screen.



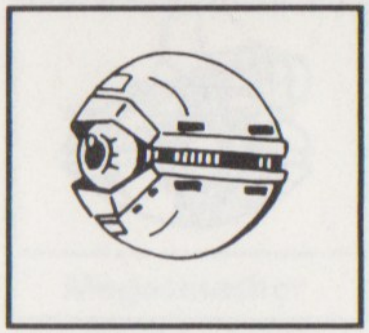
Crush Ball
Maneuvers around the player for 6 seconds, then proceeds to crush the enemies.

ENEMY CHARACTERS/GAME COMPONENTS



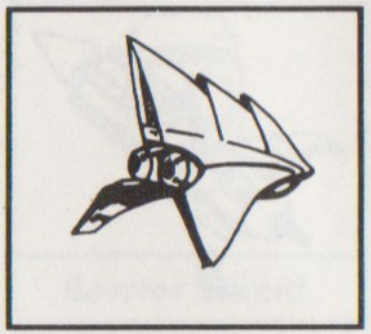
Ripper

Appears in some of the important sections. When Ripper is hit, it explodes and bounces, releasing an energy tube.



Crowd Eye

8 of them appear at the same time. They stay in the air and check invaders. They release energy tubes when you destroy them.



Groma

They appear in a formation and dive.

Kroga

It flies rapidly and attacks you.

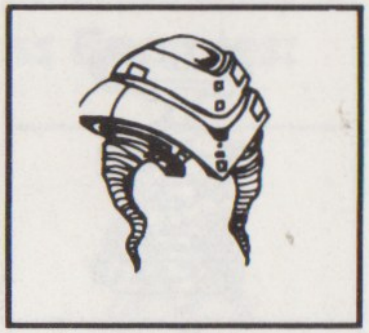
Spratter

It appears slowly and spreads bullets.

Gush

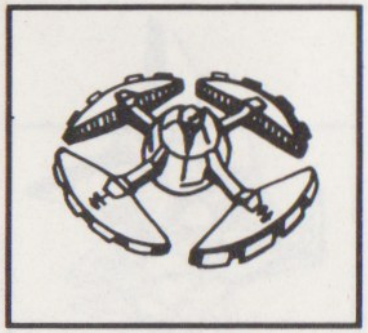
It sticks on the wall or ceiling and releases deadly spikes.

ENEMY CHARACTERS/GAME COMPONENTS

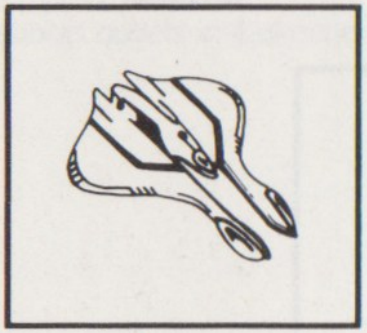


Mansa
Armored chaser.

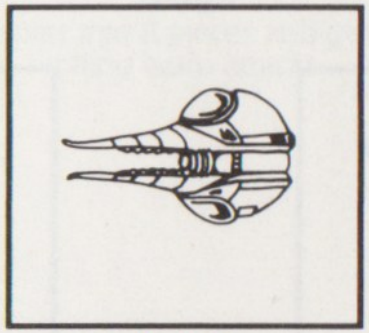
Leeva
It dives at invaders.



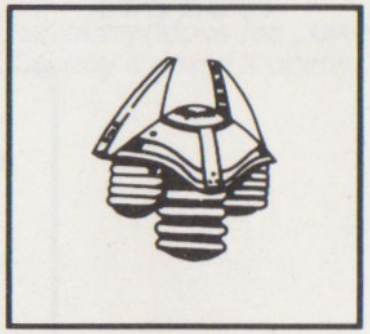
Kikka
It appears rapidly and shoots in 16 directions.



Leago
It flies in waves and attacks invaders.

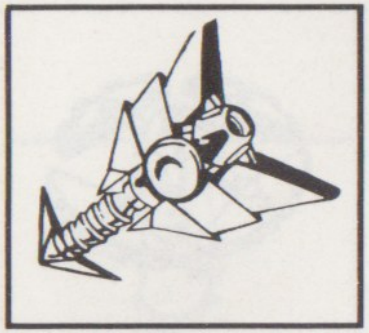


Spiral Gun
When it senses invaders, it points the muzzle at them and shoots energy bullets.

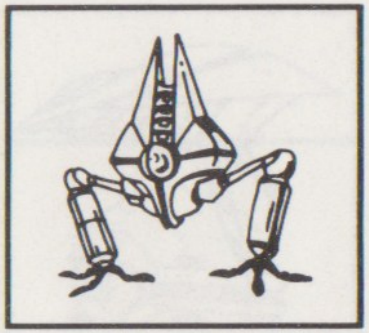


Vito
It jumps around and shoots energy bullets.

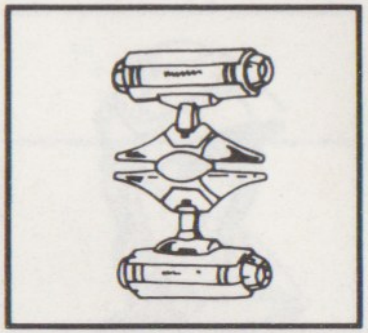
ENEMY CHARACTERS/GAME COMPONENTS



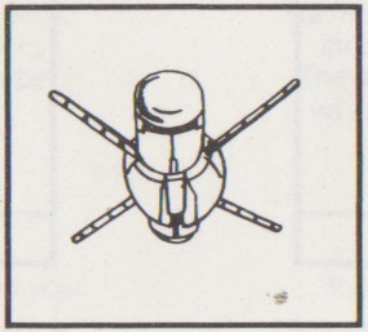
Missiledrone
Difficult to destroy launched missile. You must first wipe out the drone before it's missile can be launched.



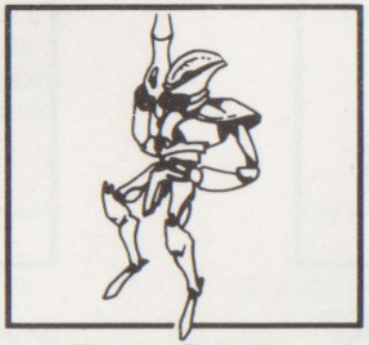
Crab
It runs over the walla nd shoots energy bullets. You need to shoot it many times to destroy it.



Floating Batari
It attacks with laser beam.



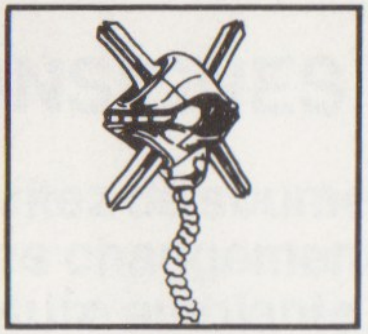
Mesa
It flies from one side of the screen to another.



Clone Soldier
Clones of aliens.
They attack with laser guns.

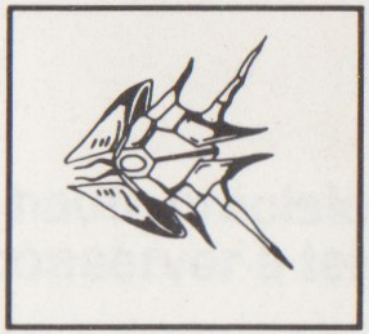
ENEMY CHARACTERS/GAME COMPONENTS

Boss Enemies:



Balaba
It shoots bullets in 4 directions.

Galga
It splits into 8 pieces and gives rolling warp attacks.



Zamuza
It has tremendous fire power. Destroy it when it opens.

CONSIGNES DE SECURITE

Prenez le temps de lire les instructions contenues dans ce manuel. Il est de la plus haute importance d'observer et de suivre à la lettre les instructions et recommandations : c'est votre assurance d'obtenir le maximum de satisfaction avec ce produit sur une longue période.

CONSIGNES DE SECURITE

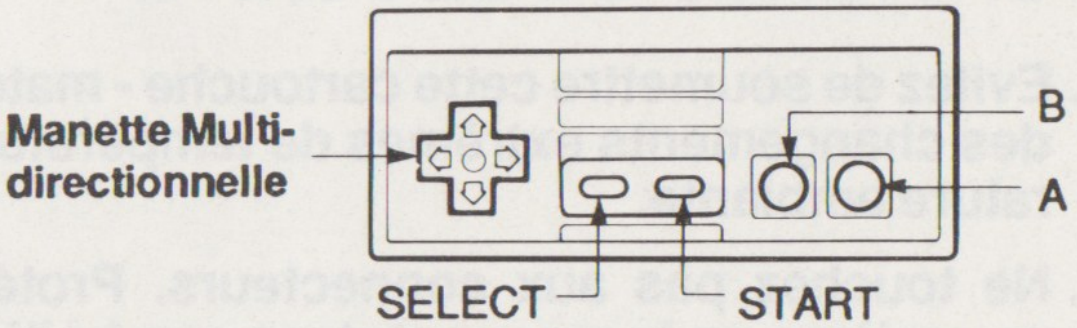
1. **Evitez de soumettre cette cartouche - matériel de haute précision - à des changements extrêmes de température. La conserver à température ambiante.**
2. **Ne touchez pas aux connecteurs. Protéger votre cartouche des poussières en la rangeant dans son boîtier de protection.**
3. **N'essayez jamais de démonter votre cartouche.**
4. **L'utilisation de dissolvants, benzène, alcool, ou tout autre produit de nettoyage peut endommager la cartouche.**
5. **Pour obtenir de meilleurs résultats, jouez à quelque distance de votre poste de télévision.**
6. **Observez une pause de 10 à 20 minutes au bout de 2 heures environ de jeu ininterrompu. Cela augmentera les performances de votre cartouche.**

NOMS DES COMMANDES ET MODE D'EMPLOI

Noms des commandes et mode d'emploi

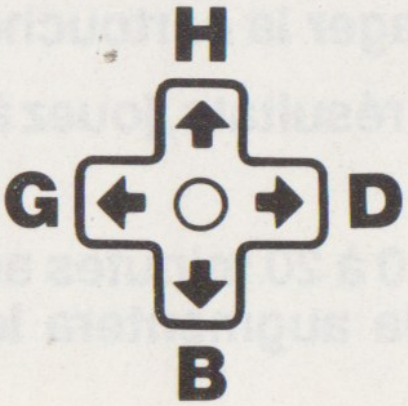
Commande n° 1 : permet de sélectionner le jeu à un joueur.

Manette multi-directionnelle :
Sur chaque extrémité il y a une lettre qui indique le sens du mouvement.



Quatre sens d'action indépendants
En appuyant sur l'une de ces quatres extrémités, vous vous déplacerez vers

- ◄ la gauche
- ► la droite
- ▲ le haut
- ▼ le bas



COMMENT JOUER

Appuyer sur le Bouton START :

- pour commencer le jeu
- pour faire une pause ou arrêter l'action tout en jouant

Appuyer sur le bouton SELECT :

- pour reprendre le jeu (où vous l'avez laissé)
- pour recommencer au début du jeu

Remarque : suivre les instructions à l'écran. Après avoir sélectionné "continue" ou "retry" appuyer sur le bouton START pour poursuivre.

Appuyer sur le **Bouton A** - pour tirer à droite.
Appuyer sur le **Bouton B** - pour tirer à gauche.
Appuyer sur les **Boutons A et B** (simultanément) - pour augmenter votre puissance de feu en ajoutant un missile à votre arsenal. Une fois que vous avez pris possession du missile, appuyer sur le Bouton A pour tirer à droite, et appuyer sur le Bouton B pour tirer à gauche.

DESCRIPTION DU JEU

Nous sommes au 21ème siècle. Les communicaions radio et télévision haute fréquence entre la planète Terre et la station spatiale d'exploration de l'espace, Saturne émettent des messages d'avertissements quant à l'arrivée imminente d'envahisseurs puis soudain elles s'interrompent.

Abandonnant votre identité terrestre, vous devenez le seul astronaute survivant de l'espace. Et avec l'avion de combat pour la liberté **Captain Commando** vous pénétrez dans les régions extérieures de l'espace. Dissimulé dans votre vaisseau spatial à propulsion supersonique et à énergie solaire, et doté d'armes mutidirectionnelles, vous quittez la surface de la terre pour une mission contre la mort.

Vous devez avec **Captain Commando** manœuvrer avec précaution à travers quatre niveaux de scènes de bataille pleines d'aventures et pénétrer les défenses établies par **les soldats de l'espace de Balangool**. Vous devrez de la section A à la **Section Z** où demeure **L-Brain, le Maitre de Balangool**, relever sans cesse des défis.

Votre objectif : pénétrer dans la **Section Z**, détruire les diaboliques **soldats de Balangool** et sauver la planète Terre.

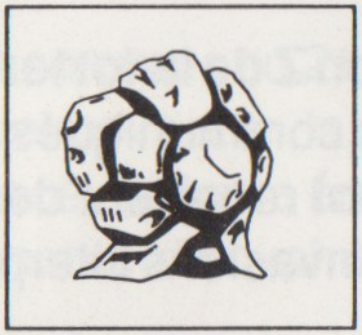
COMMENT JOUER

L-Brain, Maitre de Balangool, retranché dans **la Section Z de la forteresse Balangool,** quartier général des ennemis transmet des communiqués dans l'univers tout entier. Les **soldats de l'espace Balangool** reçoivent des instructions de **L-Brain** alors qu'ils sont engagés dans des invasions interplanétaires. Leur but est de conquérir l'univers.

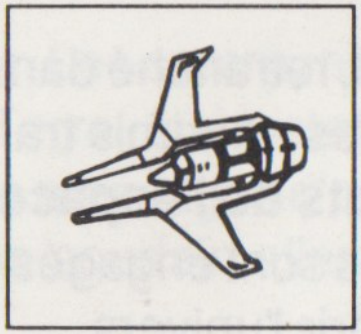
Les Capitaines Balangool sont postés à chaque étape où ils gardent des émetteurs géants superpuissants. De puissantes barrières rouges entourent deux émetteurs à l'étape 1. Pour supprimer ces barrières, il vous faut détruire le générateur ennemi qui fournit du courant à ces barrières. Une fois éliminé le générateur, vous devez supprimer le capitaine Balangool. Ce n'est qu'après cela que vous pourrez passer à une autre étape.

Au fur et à mesure que vous progressez, augmentez vos munitions et vos réserves d'énergie. Elles vous sont indispensables pour parvenir à la **Section Z** et vous permettre d'éliminer **L-Brain**, et de sauver ainsi héroïquement la **planète Terre**.

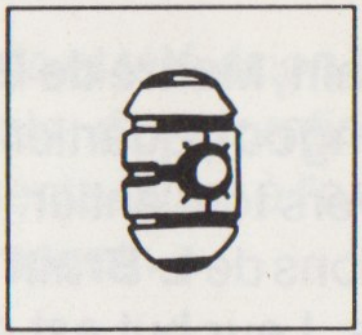
COMMENT PRENDRE DE L'ENERGIE



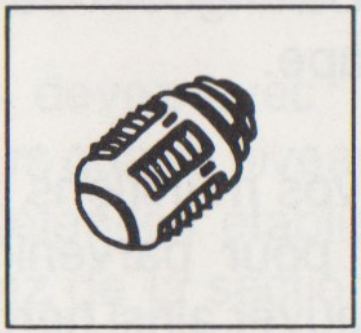
Mangeur de métal
Il se compose de nombreuses pièces différentes. Détruisez Mangeur de métal et ensuite vous pourrez choisir l'un ds trois éléments suivants :



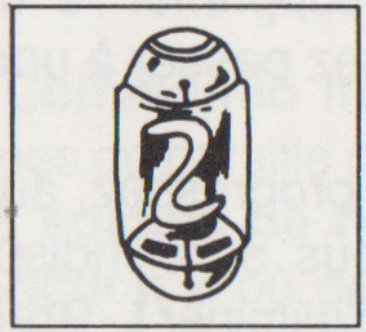
Megamasher
Pénétre les ennemis.



Barrier Schild
Vous permet de recevoir 32 coups des ennemis sans être endommagé.



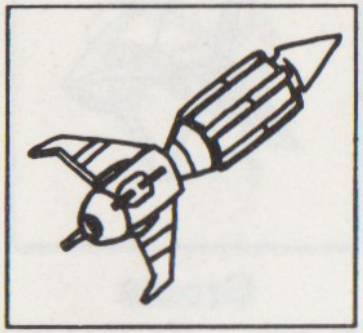
Flash Buster
Faisceau laser trois voies.



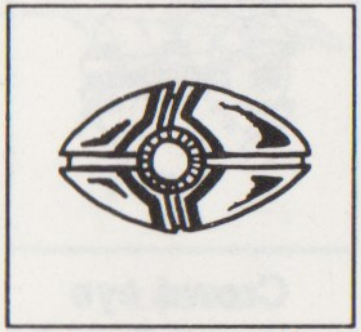
Tube d'accélération
Vous donne une vitesse supplémentaire.

Tube d'énergie
Vous confère une énergie supplémentaire.

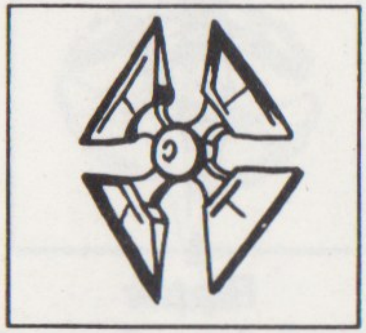
Obus à transmission spéciale.



Megamissile
Produit des dommages importants aux ennemis.

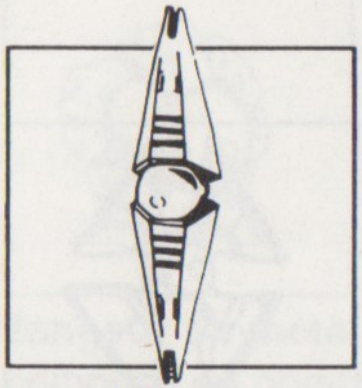


Flash Bomb
Endommage tous les ennemis qui sont à l'écran.

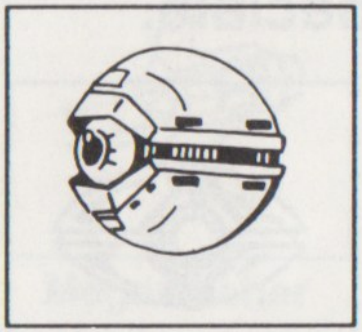


Crush Ball
Manœuvre autour du joueur pendant 6 secondes, puis va écraser les ennemis.

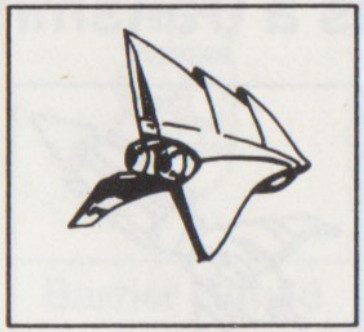
ENNEMIS/COMPOSANTS DU JEU



Ripper
Il apparaît dans des sections importantes. Quand Ripper est touché, il explose et libère un tube d'énergie.



Crowd eye
Il en apparaît 8 en même temps. Il reste dans les airs et surveille les envahisseurs. Il libère des tubes d'énergie quand vous le détrusez.



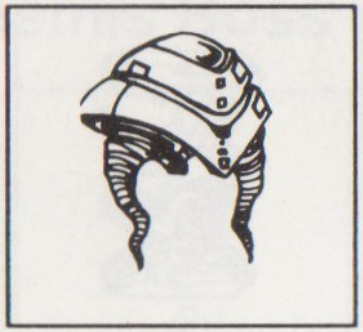
Groma
Ils apparaissent en formation et plongent.

Kroga
Il vole rapidement et vous attaque.

Spratter
Il apparaît lentement et tire des balleq.

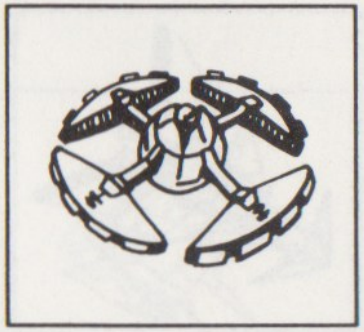
Gush
Il colle au mur ou au plafond et libère des lances mortelles.

ENNEMIS/COMPOSANTS DU JEU

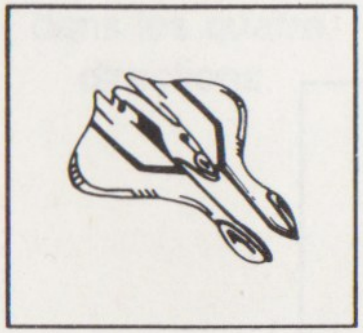


Mansa
Chasseur en armure.

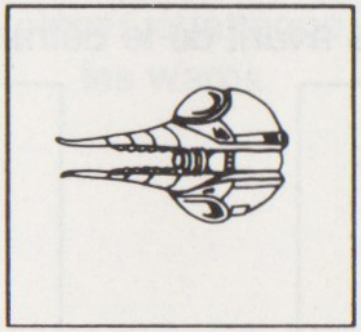
Leeva
Il plonge sur les envahisseurs.



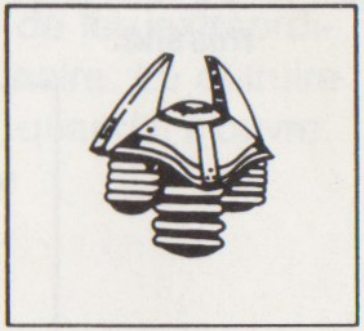
Kikka
Il apparaît rapidement et tire dans 16 directions.



Leago
Il voie en vague et attaque les envahisseurs

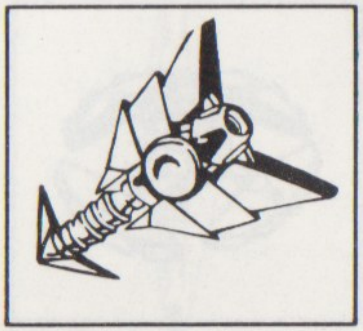


Spiral Gun
Quand il détecte des envahisseurs, il pointe le museau en face d'eux et tire des balles d'énergie.

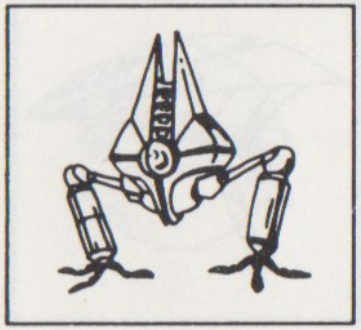


Vito
Il saute autour et tire des balles d'énergie.

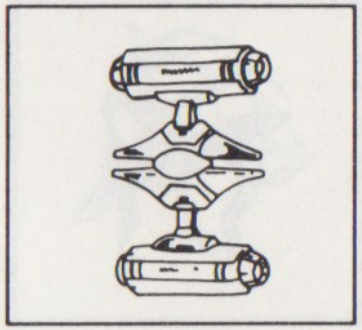
ENNEMIS/COMPOSANTS DU JEU



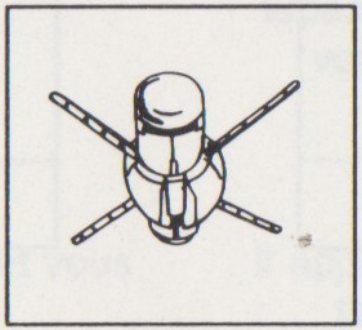
Missildrone
Difficile à détruire. Vous devez éliminer la tête avant qu'il ait pu lancer son missile.



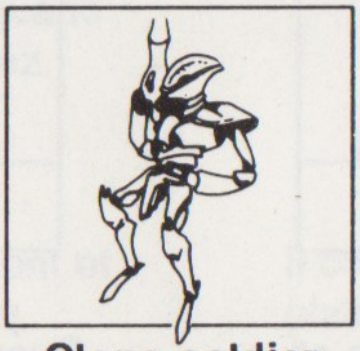
Crab
Il va sur les murs et tire des balles d'énergie. Vous devez tirer sur lui de nombreuses fois avant de le détruire.



Batan flottant
Il attaque avec un faisseau laser.



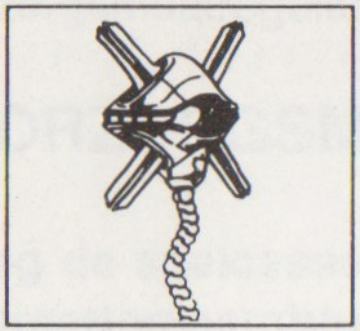
Mesa
Il vole d'un côté à l'autre de l'écran.



Clone soldier
Clones des étrangers. Ils attaquent avec des fusils laser.

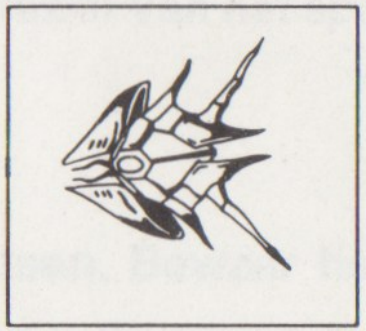
ENNEMIS/COMPOSANTS DU JEU

Ennemis Boss :



Balaba
Il tire des balles dans les quatre directions.

Galga
Il se divise en huit pièces et attaque les warps.



Zamuza
Il a une puissance de feu extraordinaire. Le détruire quand il s'ouvre.

VOORZORGSMAATREGELEN

Lees voor het spelen deze gebruiksaanwijzing aandachtig door. Als je je goed aan alle voorzorgsmaatregelen en aanwijzingen houdt, heb je lang plezier van het spel.

VOORZORGSMAATREGELEN

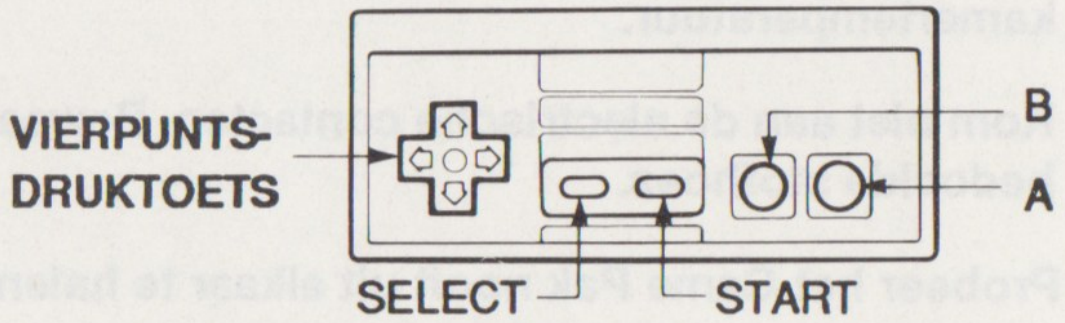
1. **Leg de spelcassette niet op te hete of te koude plaatsen. Bewaar hem bij kamertemperatuur.**
2. **Kom niet aan de electrische contacten. Bewaar de cassette in de daarvoor bedoelde stofhoes.**
3. **Probeer het Game Pak nooit uit elkaar te halen.**
4. **Maak hem niet schoon met thinner, terpentine, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.**
5. **Ga voor het beste spel-resultaat minimaal 2 meter van het scherm zitten.**
6. **Neem na meer dan twee uur spelen een pauze van 10-20 minuten. Dit zal je spelresultaat bevorderen.**

SPELBESCHRIJVING / BEDIENING VAN DE CONTROLLER

Hoe werken de controllers & bedienings-instructies

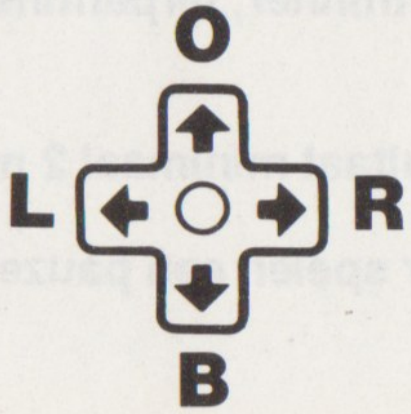
Controller 1 - met Controller 1 bestuur je het speelfiguur in dit 1-spelers spel.

Vierpuntsdruktoets :
Het figuurtje beweegt in de aangegeven richting.



Het figuurtje beweegt in de aangegeven richting.

◄ Naar links
► Naar rechts
▲ Omloog
▼ Naar beneden.



SPELBESCHRIJVING

Druk op de START toets :

- Om het spel te beginnen.
- Om te pauzeren tijdens het spel.

Druk op de SELECT toets :

- Om verder te gaan met het spel (waar je gebleven was).
- Om weer opnieuw te beginnen.

N.B. : Volg de aanwijzingen op het scherm. Druk na «continue» (doorgaan) of «retry» (opnieuw) op START om door te gaan.

Druk op **knop A** om naar rechts te schieten.
Druk op **knop B** om naar links te schieten.
Druk op **knop A en B** (tegelijk) om je vuurkracht te vergroten door een raket te pakken. Druk, als je de raket gepakt hebt, op knop A om naar rechts te schieten en op knop B om naar links te schieten.
Een raket heeft 4 keer zoveel kracht als een gewoon schot.

HET VERHAAL

Het is nu de 21e eeuw. Via de hoge-frequentie radio- en televisieverbinding tussen de aarde en de ontdekkingsraket Saturnus komt een noodsignaal van de Saturnus binnen. Een waarschuwing, voor buitenaardse aanvallen, die plotseling afgebroken wordt.

Jij bent de laatst overgebleven astronaut in de ruimte. Samen met **Captain Commando** vlucht je naar een uithoek van het heelal. In je zonne-energie, jetpropellor aangedreven, supersonische ruimtepak en gewapend met allerlei wapens vertek je naar de aarde om je dodelijk-gevaarlijke opdracht uit te voeren.

Jij moet samen met Captain je een weg vechten door 4 verschillende gebieden en onderweg de **Ruimtesoldaten van Balangool** verslaan. Je vecht je een weg van Section A tot **Section Z**, waar je het «L-Brain» vindt. **Het meesterbrein van Balangool** is geprogrammeerd om het heelal te overheersen.

Je doel: **Section Z** binnendringen, het L-Brain vernietigen, **de Ruimtesoldaten van Balangool** verslaan en zo weer vrede brengen op aarde.

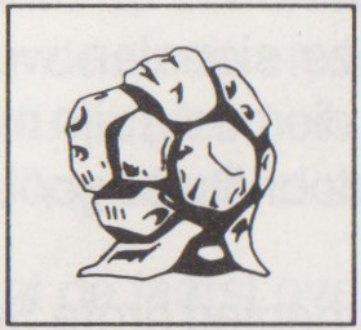
SPELBESCHRIJVING

L-Brain, het meesterbrein van Balangool, staat in **Section Z** van het Fort Balangool. Het zendt signalen uit door het heelal. Deze signalen worden ophevangen door de **Ruimtesoldaten van Balangool,** die bezig zijn met de interplanetaire strijd, op weg naar totale overheersing door Balangool.

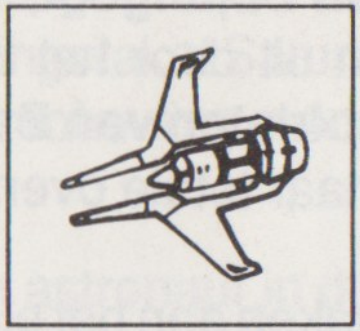
De Leiders van Balangool bewaken aan het eind van elk gebied grote Super-Zenders. Sterke rode muren omgeven de twee zenders in het eerste gebied. Om deze muren te kunnen vernietigen moet je eerst de Kracht-generatoren van de vijand vernietigen. Als je met succes de generatoren hebt vernietigd, moet je de Leider van Balangool verslaan. Pas daarna kun je verder gaan naar het volgende gebied.

Vul, terwijl je verder gaat, je voorraad wapens en energie aan. Zonder wapens en energie kun je **Section Z** niet binnendringen en het L-Brain niet verslaan om zodoende de aarde te redden.

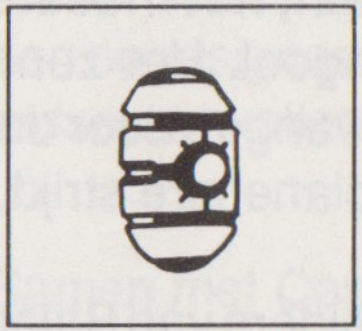
DE POWER-UPS



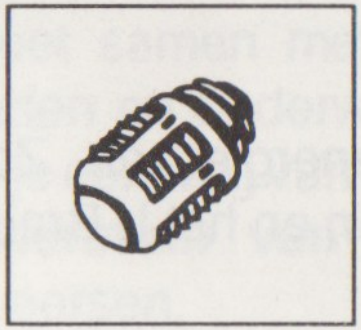
Metaal Eter
Bestaat uit vele delen. Vernietig een Metaal Eter en je kunt kiezen uit de onderste voorwerpen :



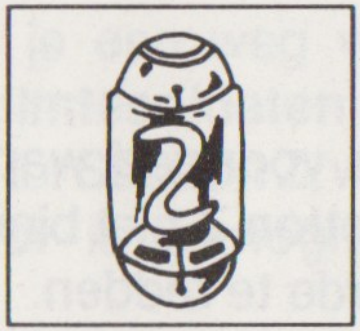
Megasmasher
Doorboort vijanden.



Barriere-schild
Hiermee kun je 32 schoten van de vijand opvangen zonder gewond te raken.



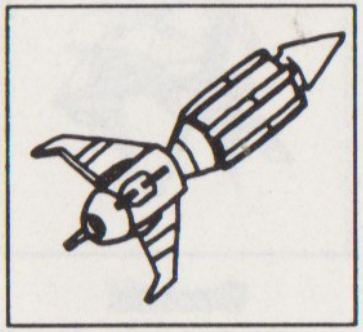
Flash-kogel
3-weg laserstraal.



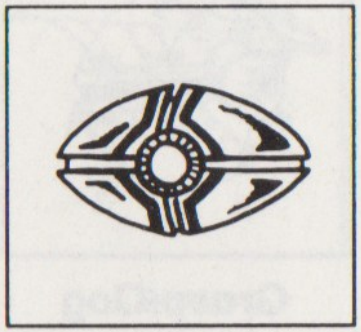
Speed-up Capsule
Je krijgt extra snelheid.

Energie Capsule
Je krijgt extra energie.

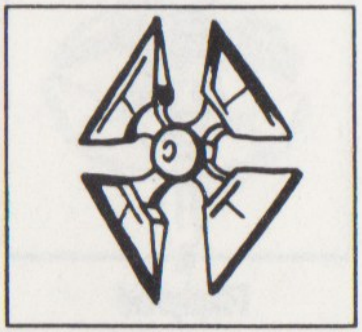
Speciale voorwerpen.



Mega Raket
Brengt zware schade aan bij je vijanden.

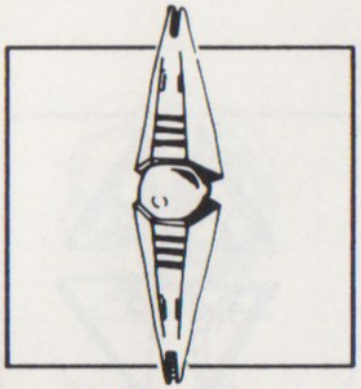


Flash Bom
Verwondt alle vijanden op het scherm.

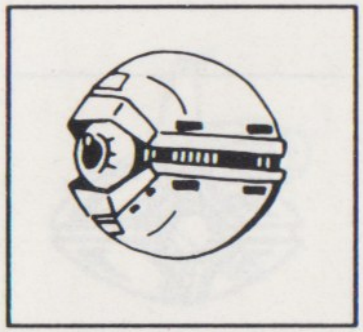


Crush Bal
Beweegt 6 sec. rond de speler en vliegt dan naar de vijand om ze te vernietigen.

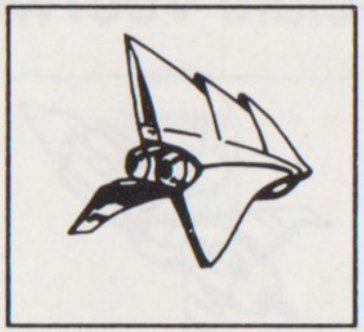
VIJANDEN/ANDERE VOORWERPEN



Ripper
Verschijnt in belangrijke gebieden. Als je Ripper raakt, spat hij uit elkaar en laat hij een energie-capsule los.



Groep-Oog
Ze verschijnen met 8 tegelijk. Ze blijven in de lucht en bekijken alles. Als je ze raakt laten ze een energie-capsule los.



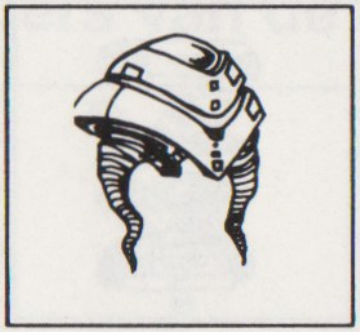
Groma
Ze verschijnen in formatie en duiken op je af.

Kroga
Vliegt snel en valt je aan.

Spratter
Verschijnt langzaam en schiet kogels.

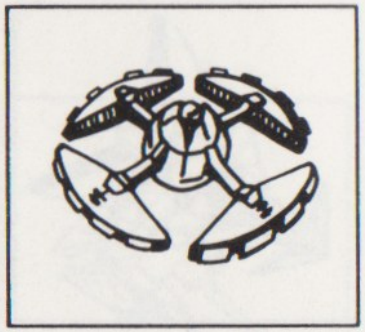
Gush
Hangt aan de wand of plafond en laat spijkers vallen.

VIJANDEN/ANDERE VOORWERPEN

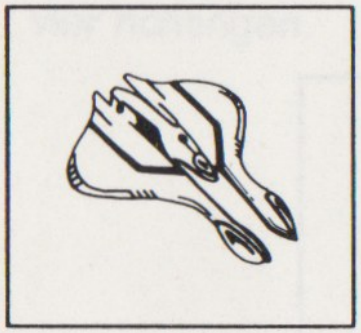


Mansa
Gewapende volger.

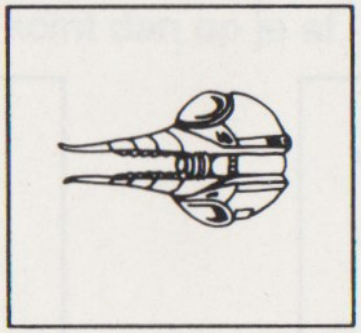
Leeva
Duikt naar indringers.



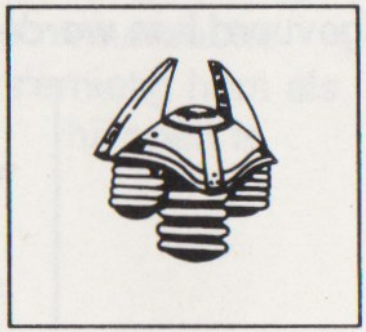
Kikka
Verschijnt snel en schiet in 16 richtingen.



Leago
Vliegt in golven en valt indringers aan.

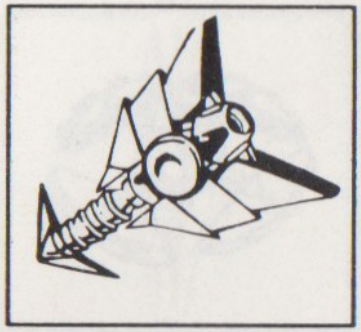


Spiraal-geweer
Als hij een indringer ziet, richt hij en schiet hij energie-kogels.

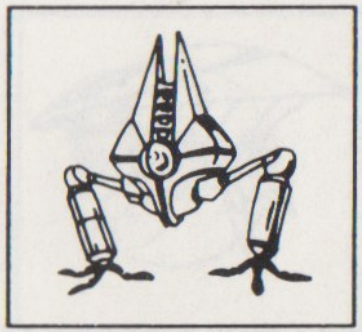


Vitò
Hij springt rond en schiet energie-kogels.

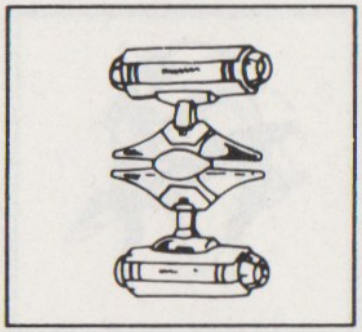
VIJANDEN/ANDERE VOORWERPEN



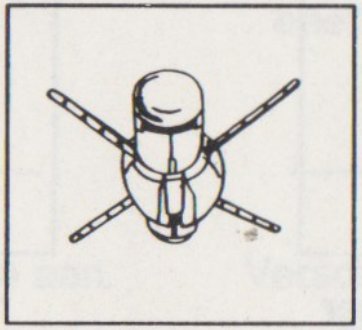
Raket-drone
Moeilijk te vernietigen raket. Je moet eerst de drone vernietigen voordat de raket afgevuurd kan worden.



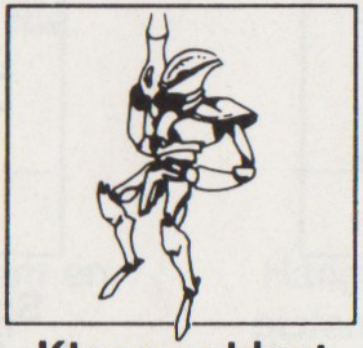
Krab
Loopt langs de muur en schiet energiekogels. Moeilijk te verslaan.



Drijvend Batari
Valt aan met laserstralen.



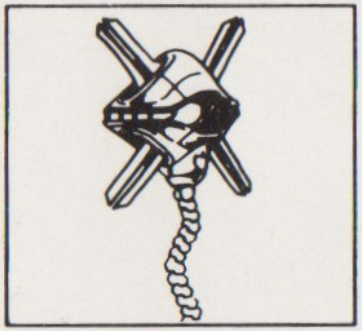
Mesa
Vliegt van de ene naar de andere kant van het scherm.



Kloon-soldaat
Een kloon van de vijand. Valt aan met laserpistolen.

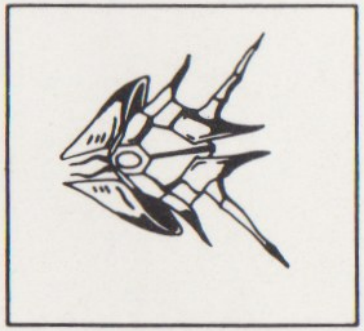
VIJANDEN/ANDERE VOORWERPEN

Leiders van de vijand :



Balaba
Schiet kogels in vier richtingen.

Galga
Spat in 8 stukken en komt dan op je af.



Zamuza
Heeft geweldige vuurkracht. Vernietig hem als hij open is.

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Printed in Japan
Imprimé au Japon